

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kerangka Model Teoritis

Penelitian ini memiliki tujuan untuk melakukan pengembangan media *VideoScribe* mengenai regulasi diri dalam belajar untuk peserta didik kelas XI di SMA N 45 Jakarta. Pengembangan media ini melalui tiga tahapan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu tahap analisis, desain, dan pengembangan. Hal ini dilakukan karena terbatasnya waktu dan pertimbangan yang lainnya. Berdasarkan data yang diperoleh selama melakukan penelitian, maka langkah-langkah modifikasi ADDIE (Analisis sampai pada tahap pengembangan) adalah:

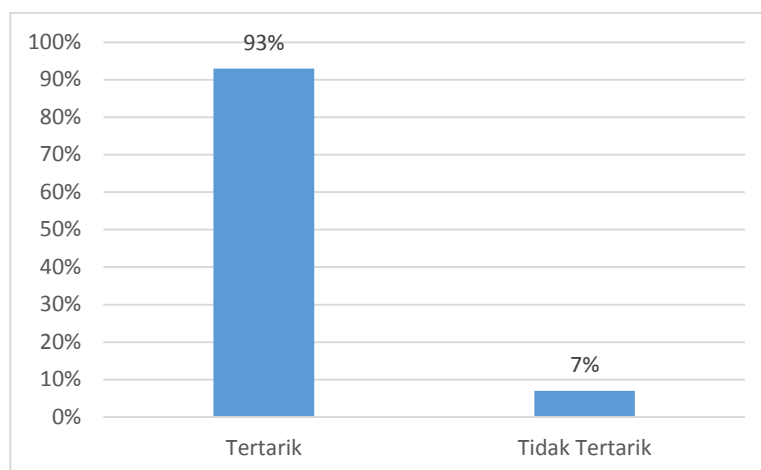
1. Analisis

a. Kesenjangan

Peneliti melakukan analisis untuk mengukur kesenjangan antara keadaan yang seharusnya dengan keadaan yang sebenarnya. Salah satu aspek perkembangan peserta didik di tingkat SMA adalah kematangan intelektual. Kompetensi yang akan dicapai adalah kemampuan pemecahan masalah secara objektif, maka sudah seharusnya peserta didik di SMA mengetahui dan menerapkan regulasi diri dalam belajar untuk mengatasi permasalahan prokrastinasi akademik mereka. Hal tersebut

didukung dari hasil wawancara kepada guru BK dan hasil pengolahan angket kepada peserta didik mengenai penggunaan media, prokrastinasi akademik serta regulasi diri dalam belajar. Regulasi diri dalam belajar perlu untuk disampaikan kepada peserta didik, salah satunya adalah untuk mencegah adanya prokrastinasi akademik pada peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan angket, dari 167 peserta didik sebanyak 151 orang (90%) yang berarti hampir seluruhnya menyatakan bahwa mereka tertarik jika media layanan bimbingan klasikal menggunakan *VideoScribe*, kemudian sebanyak 83% responden menginginkan penyampaian materi mengenai regulasi diri dalam belajar menggunakan media *VideoScribe*. Berdasarkan hasil analisis mengenai *VideoScribe* didapatkan hasil bahwa *VideoScribe* yang menarik menurut peserta didik adalah terdapat penjelasan materi (76%), terdapat gambar animasi (83%), terdapat pertanyaan sesuai materi (36%), tips dan trik (73%), tujuan dari video tersebut (38%), musik latar (71%), pengisi suara (58%), serta contoh kasus (49%).

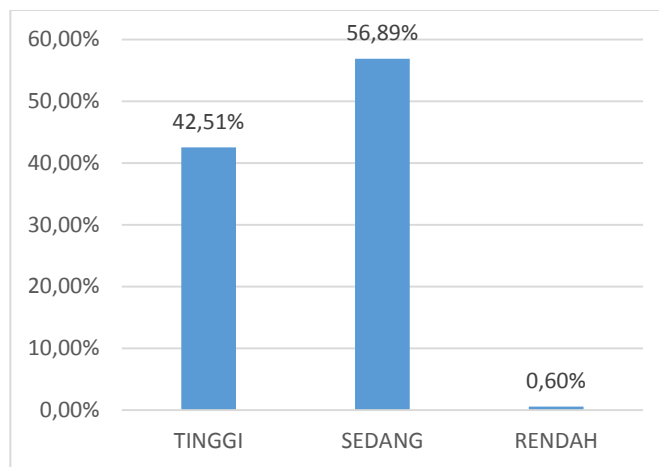


Grafik 4.1 Ketertarikan pada *VideoScribe*

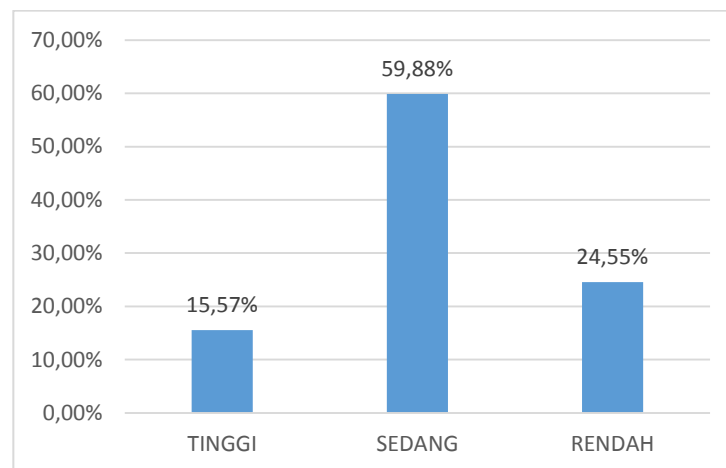
Peneliti juga melakukan wawancara kepada koordinator guru BK di SMA N 45 Jakarta. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dan bisa lebih fokus jika diberikan media video dibandingkan media lainnya. Alat-alat pendukung untuk bimbingan klasikal juga lengkap di setiap kelasnya untuk memutar video, seperti laptop, LCD, dan speaker yang berfungsi dengan baik. Guru BK baru menggunakan *power point* dan video sebagai media dalam kegiatan klasikal. Padahal peserta didik sangat antusias jika diberi video singkat seperti *VideoScribe*. Berdasarkan data tersebut, guru BK belum mengembangkan media *VideoScribe* untuk layanan klasikal, walaupun sudah memiliki alat pendukung yang lengkap di sekolah.

Berdasarkan analisis kebutuhan mengenai prokrastinasi akademik didapatkan hasil bahwa 71 responden (42.51%) memiliki tingkat

prokrastinasi akademik yang tinggi, kemudian 95 responden (56.89%) berada pada tingkat sedang dan hanya 1 responden (0,60%) berada pada tingkat rendah. Kemudian mengenai regulasi diri dalam belajar, hasil angket setelah uji coba didapatkan hasil bahwa 41 responden (24.55%) berada pada tingkat rendah, 100 responden (59.88%) berada pada tingkat sedang, dan hanya 26 responden (15.57%) berada pada tingkat tinggi.



Grafik 4.2 Prokrastinasi Akademik



Grafik 4.3 Grafik Regulasi Diri dalam Belajar

Berdasarkan data tersebut, maka peneliti menyiapkan alat bantu berupa *VideoScribe* yang dapat menjadi media pendukung saat bimbingan klasikal dalam pemberian informasi mengenai regulasi diri dalam belajar.

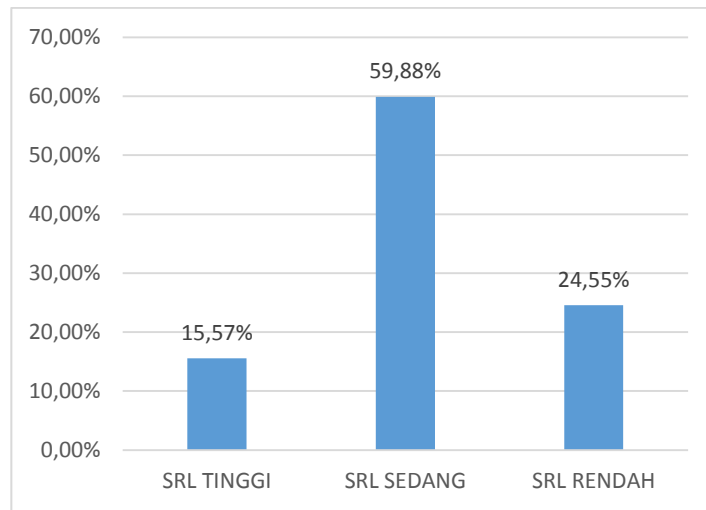
b. Tujuan

Dalam penelitian ini peneliti memiliki tujuan, yaitu:

1. Peserta didik dapat menjelaskan mengenai pengertian, dampak dan komponen dari regulasi diri dalam belajar dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang memiliki regulasi diri dalam belajar dengan benar.

c. Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMA N 45 Jakarta. Hal ini dikarenakan 41 responden (24.55%) memiliki tingkat regulasi diri dalam belajar pada tingkat rendah, 100 responden (59.88%) berada pada tingkat sedang, dan hanya 26 responden (15.57%) berada pada tingkat tinggi. Kemudian sebanyak 151 orang (90%) yang berarti hampir seluruhnya menyatakan bahwa mereka tertarik jika media pembelajaran menggunakan *VideoScribe*.



Grafik 4.4 Karakteristik Peserta Didik

d. Sumber

Sumber pendukung dalam penelitian ini, antara lain:

1. Laptop
2. Aplikasi untuk mendukung pembuatan konten, yaitu *Adobe Potoshop* dan *Adobe Audition*.
3. *Smartphone* dan *headset* untuk merekam suara (*dubbing*).

2. Desain

Pada tahap ini, peneliti menyusun tujuan yang ingin dicapai dan membuat konten (isi) yang akan dimasukan ke dalam media *VideoScribe*.

a. Melakukan inventarisasi tugas

Peneliti melakukan inventarisasi tugas agar peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan

untuk mencapai tujuan instruksional dalam penelitian ini.

Inventarisasi tugas yang dibuat adalah :

1. Peserta didik dapat menjelaskan mengenai pengertian dan komponen dari regulasi diri dalam belajar.

Tujuan tersebut akan didukung dengan materi yang ada dalam *VideoScribe* dan lembar kerja peserta didik untuk evaluasi setelah menyaksikan *VideoScribe* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

2. Peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang memiliki regulasi diri dalam belajar.

Tujuan tersebut akan didukung dari penjelasan dan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam *VideoScribe* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

b. Menyebutkan tujuan kinerja

Untuk mengukur ketercapaian tujuan bimbingan klasikal, maka peneliti menyiapkan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Apa yang dimaksud dengan regulasi diri dalam belajar?
2. Apa saja komponen regulasi diri dalam belajar?
3. Apa saja manfaat memiliki regulasi diri dalam belajar?
4. Berilah tanda silang pada situasi-situasi yang menunjukkan karakteristik peserta didik yang memiliki regulasi diri dalam belajar:

- a. Memiliki semangat untuk menambah pengetahuan
 - b. Motivasi belajar bisa saja naik dan turun
 - c. Kurang mampu mengatur emosi dan *mood* belajar
 - d. Mampu memantau kemajuan belajar
 - e. Mampu mengetahui dan mengatasi apa saja halangan dalam kegiatan belajarnya
 - f. Belajar sesuai keadaan, bukan sesuai rencana yang dibuat
5. Berdasarkan pertanyaan tersebut, berapa persentase pemahaman kalian mengenai regulasi diri dalam belajar?
- 0% - 25%
 - 26%-50%
 - 51%-75%
 - 76%-100%

c. Menghasilkan strategi pengujian

Jawaban yang diperlukan dalam menjawab soal-soal pada tujuan kinerja adalah :

1. Regulasi diri dalam belajar merupakan kemampuan seorang peserta didik sebagai pembelajar untuk bisa aktif secara metakognitif (kesadaran dalam berpikir), motivasi, dan perilaku dalam proses belajar mereka.
2. Komponen dalam regulasi diri dalam belajar ada 3, yaitu:
 - a. Metakognitif (kesadaran dalam berpikir)
 - b. Motivasi
 - c. Perilaku

3. Manfaat memiliki regulasi diri dalam belajar, antara lain:
 - a. Belajar jadi lebih efektif dan menyenangkan
 - b. Mencegah prokrastinasi (kebiasaan menunda-nunda pekerjaan)
 - c. Hasil belajar jadi lebih maksimal
 4. Situasi-situasi yang menunjukkan karakteristik peserta didik yang memiliki regulasi diri dalam belajar adalah A, D, dan E
3. Pengembangan
- a. Menghasilkan Konten
 1. Judul : *Self-Regulated Learning* (Regulasi Diri dalam Belajar)
 2. Pengertian regulasi diri dalam belajar menurut Barry J. Zimmerman :

 Regulasi diri dalam belajar merupakan kemampuan seorang peserta didik sebagai pembelajar untuk bisa aktif secara metakognitif (kesadaran dalam berpikir), motivasi, dan perilaku dalam proses belajar mereka.
 3. Komponen dari regulasi diri dalam belajar adalah :
 - a. Metakognitif (kesadaran dalam berpikir)

 Metakognisi adalah kesadaran dan pengetahuan tentang pemikiran seseorang. Kelemahan peserta didik dalam pembelajaran dikaitkan dengan kurangnya kesadaran metakognitif tentang keterbatasan pribadi dan ketidakmampuan untuk memberi kompensasi (Zimmerman,

2002). Metakognisi yang dimaksud adalah kemampuan individu dalam merencanakan, mengorganisasikan atau mengatur, menginstruksikan diri, memonitor dan melakukan evaluasi dalam aktivitas belajar (Adicondro & Purnamasari, 2011).

b. Motivasi

Motivasi yang dimaksud merupakan fungsi dari kebutuhan dasar untuk mengontrol dan berkaitan dengan perasaan kompetensi yang dimiliki setiap individu. Menurut Zimmerman (dalam Fasikhah & Fatimah, 2013) secara motivasional, individu yang belajar merasa bahwa dirinya kompeten, memiliki keyakinan diri (*self-efficacy*) dan memiliki kemandirian.

c. Perilaku

Perilaku yang dimaksud adalah upaya individu untuk mengatur diri, menyeleksi, dan memanfaatkan lingkungan maupun menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas belajar (Adicondro & Purnamasari, 2011). Individu mencari informasi, saran dan tempat untuk belajar. Individu juga memberi instruksi serta penguatan diri selama pembelajaran berlangsung (Zimmerman, 1990).

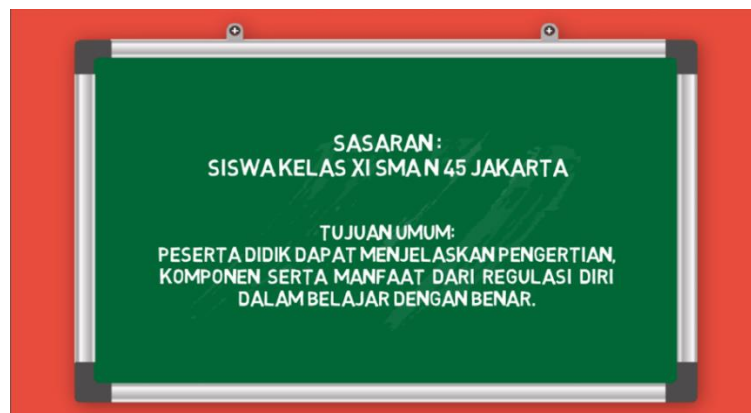
4. Dampak dari memiliki regulasi diri dalam belajar

- a. Belajar jadi lebih efektif dan menyenangkan
- b. Mencegah prokrastinasi (kebiasaan menunda-nunda pekerjaan)
- c. Hasil belajar jadi lebih maksimal

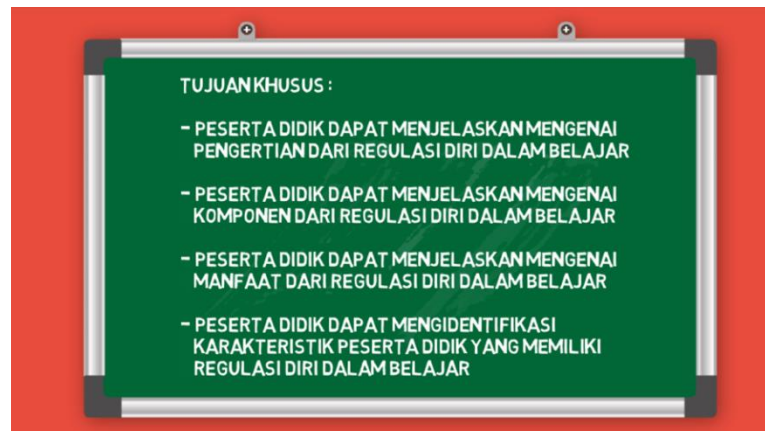
Peneliti memilih tema, gambar, latar belakang, efek animasi, pemilihan *font*, ukuran *font*, konten, dan durasi yang disesuaikan untuk mendukung penyampaian informasi dengan baik. Berikut adalah gambaran media yang dikembangkan oleh peneliti :



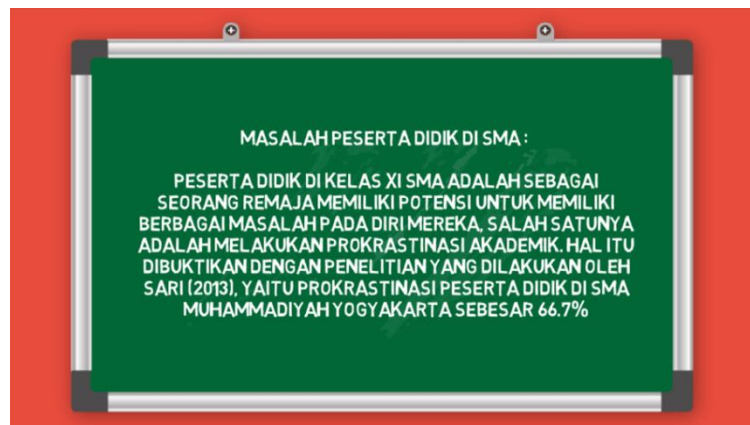
Gambar 4.1 Judul Video



Gambar 4.2 Sasaran dan Tujuan Umum Video



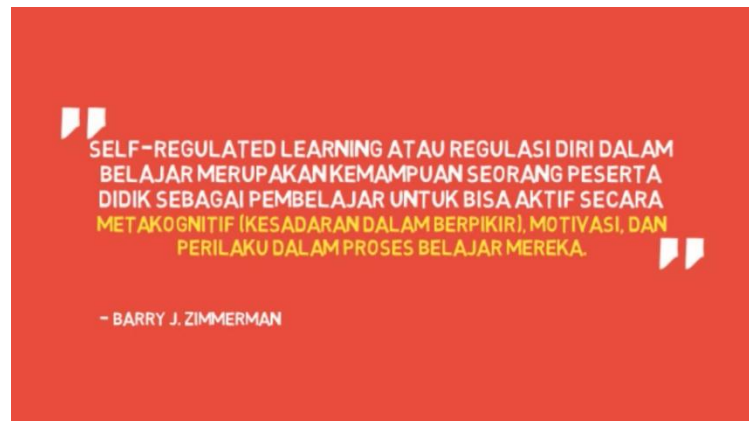
Gambar 4.3 Tujuan Khusus



Gambar 4.4 Gambaran Masalah Peserta Didik



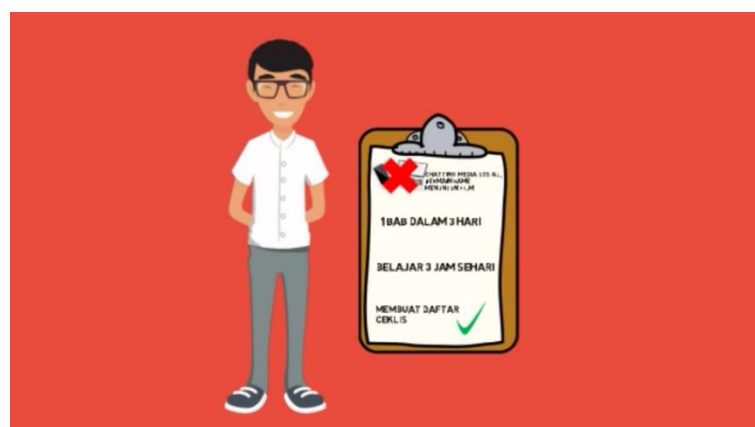
Gambar 4.5 Pertanyaan mengenai Regulasi Diri dalam Belajar



Gambar 4.6 Pengertian Regulasi Diri dalam Belajar



Gambar 4.7 Penjelasan Komponen Metakognitif



Gambar 4.8 Contoh Komponen Metakognitif



Gambar 4.9 Penjelasan Komponen Motivasi



Gambar 4.10 Contoh Komponen Motivasi



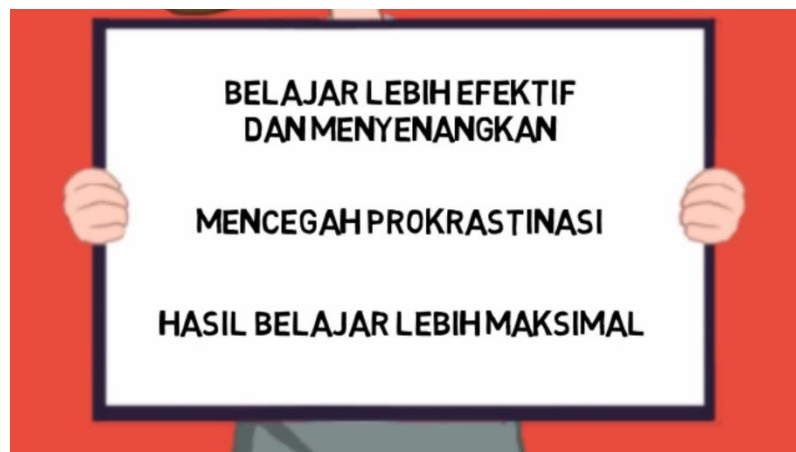
Gambar 4.11 Penjelasan Komponen Perilaku



Gambar 4.12 Contoh Komponen Perilaku



Gambar 4.13 Pertanyaan mengenai Pentingnya Regulasi Diri dalam Belajar



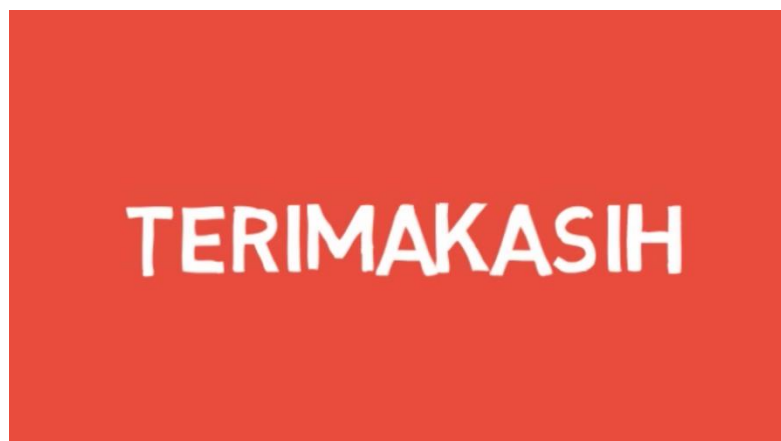
Gambar 4.14 Penjelasan Manfaat Regulasi Diri dalam Belajar



Gambar 4.15 Penjelasan Karakteristik Peserta Didik yang Memiliki Regulasi Diri dalam Belajar



Gambar 4.16 Kesimpulan



Gambar 4.17 Penutup



Gambar 4. 18 Referensi

b. Memilih atau Mengembangkan Media Pendukung.

Pengembangan media dalam penelitian ini tidak hanya menggunakan aplikasi *VideoScribe* saja, tetapi juga menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* untuk membuat animasi gambar yang sesuai dengan tema dan latar belakang video. Kemudian untuk audio pada media yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Audition* agar kualitas suara menjadi lebih baik dan jernih.

c. Mengembangkan Petunjuk Penggunaan Produk

Produk video dalam penelitian ini bisa digunakan oleh guru BK dan peserta didik di sekolah dengan mengikuti petunjuk pengguna yang telah dibuat oleh peneliti, yaitu:

1. Siapkan CD *VideoScribe* Regulasi Diri dalam Belajar.
2. Siapkan perangkat pendukung (Laptop, proyektor, kabel HDMI/VGA, dan speaker)

3. Nyalakan laptop.
4. Hidupkan proyektor.
5. Sambungkan kabel HDMI/VGA dari laptop ke proyektor.
6. Sambungkan kabel speaker ke laptop dan nyalakan.
7. Klik file CD yang tertera pada tampilan laptop.
8. Klik file video yang terdapat di dalam CD.
9. Klik play pada video.
10. Klik *view full screen*
11. Setelah video selesai, Guru BK membagikan lembar kerja siswa yang telah disediakan untuk mengetahui hasil pembelajaran video tersebut.

d. Melakukan Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif yang dilakukan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif kepada ahli media dan ahli konten. Validator uji ahli media ini adalah Mita Septiani, M. Pd. sebagai dosen Jurusan Teknologi Pendidikan yang juga merupakan seorang pakar dalam hal media. Validator uji ahli konten/materi ini diuji oleh Dra. Meithy Intan R. Luawo., M. Pd. selaku dosen di Program Studi Bimbingan dan Konseling yang juga mengampu Mata Kuliah Dasar Kependidikan (MKDK) dan juga beliau merupakan seorang pakar dalam bidang materi belajar dan pembelajaran.

e. Melakukan uji coba *pilot*

Pada tahap uji coba ini, menurut Branch (2009) *pilot* tes merupakan sebuah contoh dari evaluasi formatif, yaitu proses pengumpulan data yang bisa digunakan untuk melakukan revisi sebelum masuk ke dalam tahap implementasi. Sampel yang digunakan harus yang representatif dengan jumlah antara 8-20 objek.

B. Hasil Analisis Uji Coba Produk

1. Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media pada *VideoScribe* ini dilakukan oleh ahli media melalui kuesioner dengan menggunakan angket. Validator uji ahli media ini diuji oleh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan. Adapun hasil validasi ahli media adalah :

Tabel 4.1 Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Σ Butir	Σ Skor	Persentase	Kriteria
1	Pilihan Gambar	3	42	95%	Sangat Baik
2	Opening	1			
3	Latar belakang	1			
4	Efek Animasi	1			
5	Font	1			
6	Durasi	2			
7	Musik latar	1			
8	Transisi	1			

Berdasarkan hasil analisis penilaian yang dilakukan oleh ahli media menggunakan perhitungan *rating scale*, didapatkan hasil persentase sebesar 95% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Artinya materi yang ada pada media *VideoScribe* yang dikembangkan masuk ke dalam kategori layak untuk digunakan guru BK dalam melakukan layanan klasikal untuk menyampaikan materi mengenai regulasi diri dalam belajar. Validator juga memberikan penilaian mengenai keunggulan dan kelemahan pada video yang peneliti kembangkan. Keunggulan dalam video ini adalah warna *latar belakang* dengan tulisan kontras, pergerakan animasi dan suara sesuai serta pemilihan musik latar yang sesuai. Sedangkan, kelemahan dalam video yang dikembangkan adalah resolusi video tersebut kecil, sehingga kurang tajam jika diperbesar serta transisi pada salah satu *slide* terlalu cepat. Masukan dan saran dari ahli media adalah transisi video lebih disesuaikan serta tambahkan *slide* referensi bacaan di akhir video.

2. Hasil Validasi Ahli Konten

Penilaian ahli konten pada *VideoScribe* ini dilakukan oleh seorang dosen di Program Studi Bimbingan dan Konseling yang juga mengampu Mata Kuliah Dasar Kependidikan (MKDK), melalui kuesioner dengan menggunakan angket. Beliau merupakan seorang pakar dalam bidang materi belajar dan pembelajaran, sehingga peneliti memutuskan untuk

menjadikan beliau sebagai ahli validator konten dalam penelitian ini.

Berikut adalah hasil validasi ahli konten :

Tabel 4.2 Hasil validasi ahli konten

No	Aspek	Σ Butir	Σ Skor	Persentase	Kriteria
1	Tema	1			
2	<i>Content</i> atau isi	11	48	92%	Sangat Baik
3	Kesimpulan	1			

Berdasarkan hasil analisis penilaian yang dilakukan oleh ahli konten dengan menggunakan perhitungan *rating scale* didapatkan hasil persentase sebesar 92% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Artinya media *VideoScribe* yang dikembangkan masuk ke dalam kategori layak untuk digunakan guru BK dalam melakukan layanan klasikal untuk menyampaikan materi mengenai regulasi diri dalam belajar. Validator juga memberikan penilaian mengenai keunggulan dan kelemahan pada video yang peneliti kembangkan. Keunggulan dalam video ini adalah materi yang disampaikan dalam video ini sudah menyeluruh dan bisa memicu peserta didik untuk berpikir kreatif dan melakukan eksplorasi dirinya mengenai regulasi diri dalam belajar. Adapun kelemahan dalam video ini adalah perlu mempertimbangkan mengenai penjelasan karakteristik target pengguna dalam video. Masukan dan saran dari ahli konten adalah tambahkan karakteristik calon pengguna video yang dikembangkan oleh peneliti.

C. Pembahasan

Regulasi diri dalam belajar adalah sebuah kemampuan peserta didik sebagai pembelajar untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya, baik secara metakognitif, secara motivational dan secara behavioral (Zimmerman, 1989). Regulasi diri dalam belajar memiliki 3 aspek, yaitu metakognitif (kesadaran dalam berpikir), motivasi, dan juga perilaku.

Metakognitif yang dimaksud adalah kemampuan individu dalam merencanakan, mengorganisasikan atau mengatur, menginstruksikan diri, memonitor dan melakukan evaluasi dalam aktivitas belajar (Adicondro & Purnamasari, 2011). Aspek motivasi yang dimaksud adalah secara motivasional, individu yang belajar merasa bahwa dirinya kompeten, memiliki keyakinan diri (*self-efficacy*) dan memiliki kemandirian. Sedangkan, aspek perilaku adalah usaha dari individu untuk mengatur diri, menyeleksi, dan memanfaatkan lingkungan maupun menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas belajar (Adicondro & Purnamasari, 2011).

Bimbingan klasikal merupakan salah satu layanan dasar yang diselenggarakan oleh guru BK di sekolah. Guru Bimbingan dan Konseling memberikan layanan yang mengacu pada aspek perkembangan yang berada pada Standar Kompetensi Kemandirian (SKK) peserta didik dengan tujuan mengoptimalkan tugas perkembangan mereka. Pada pelaksanaannya, guru BK dibantu dengan berbagai media kreatif untuk menunjang ketercapaian kompetensi yang dituju.

Media bimbingan dan konseling merupakan bagian dari proses komunikasi yang terjadi antara guru BK dan peserta didik dalam kegiatan layanan klasikal (Prasetiawan, 2017). Menurut Nursalim (dalam Prasetiawan, 2017), media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk memahami diri, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah yang dihadapi. Namun peran guru BK sebagai pemberi informasi dalam kegiatan layanan klasikal tetap memegang peranan yang paling penting. Media merupakan alat bantu. Guru BK yang harus menyampaikan materi dengan baik agar peserta didik bisa memahami materi yang dipelajari.

Pengembangan media merupakan bagian dari dukungan sistem dalam kerangka utuh program BK komprehensif. Media bimbingan merupakan pendukung dari optimalisasi pelayanan BK di sekolah (Kartadinata, et al., 2007). Pengembangan media bimbingan dan konseling merupakan usaha kreatif dan juga inovatif dari guru bimbingan dan konseling atau konselor untuk menghasilkan suatu produk yang mampu menjembatani penyampaian pesan bimbingan dan konseling yang bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik/konseli untuk menangkap pesan dengan benar (Suryapranata, Furqon, Nurzaman, Wahyuni, & Fauzi, 2016).

Bimbingan klasikal merupakan salah satu layanan dasar yang diselenggarakan oleh guru BK di sekolah. Guru Bimbingan dan Konseling memberikan layanan yang mengacu pada aspek perkembangan yang berada pada Standar Kompetensi Kemandirian (SKK) peserta didik dengan tujuan mengoptimalkan tugas perkembangan mereka.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, tetapi hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*). Kompetensi yang ingin dicapai dalam pengembangan media ini adalah kemampuan pemecahan masalah secara objektif yang masuk ke dalam aspek kematangan intelektual sesuai dengan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD). Kompetensi yang ingin dicapai jika dilihat dalam standar nasional untuk program konseling di sekolah dari *American School Counselor Association* (ASCA) adalah peserta didik bisa memiliki sikap, pengetahuan dan kemampuan yang berkontribusi terhadap keefektifan di sekolah dan di sepanjang hidup.

Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah sebuah *VideoScribe* mengenai regulasi diri dalam belajar untuk peserta didik kelas XI di SMA N 45 Jakarta dengan durasi video 6 menit 21 detik dengan warna latar, jenis *font*, ukuran *font*, gambar animasi, musik latar, penjelasan serta contoh kasus yang mendukung penyampaian materi dengan baik kepada peserta didik. Pengembangan video tersebut juga berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, yaitu tingkat regulasi diri dalam belajar sampel yang diteliti (167 peserta didik) adalah 41 responden (24.55%) berada pada

tingkat rendah, 100 responden (59.88%) berada pada tingkat sedang, dan hanya 26 responden (15.57%) berada pada tingkat tinggi. Prokrastinasi akademik sampel yang diteliti adalah 71 responden (42.51%) memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang tinggi, kemudian 95 responden (56.89%) berada pada tingkat sedang dan hanya 1 responden (0,60%) berada pada tingkat rendah. Kemudian, dari 167 peserta didik sebanyak 151 orang (90%) yang berarti hampir seluruhnya menyatakan bahwa mereka tertarik jika media layanan klasikal menggunakan *VideoScribe*, kemudian sebanyak 83% responden menginginkan penyampaian materi mengenai regulasi diri dalam belajar menggunakan media *VideoScribe*.

D. Perubahan Media

Perubahan pada media yang dikembangkan setelah revisi dilakukan berdasarkan masukan ahli media dan ahli konten.

1. Media

- a) Penambahan satu *slide* mengenai penjelasan karakteristik peserta didik kelas XI SMA sebagai target pengguna
- b) Resolusi gambar diperbesar agar lebih tajam jika diperbesar
- c) Transisi pada *slide* tujuan video sedikit diperlambat
- d) Tujuan pembuatan video dilengkapi
- e) Tambahkan daftar pustaka atau referensi di akhir *slide* video

2. Konten

Target pengguna dari *VideoScribe* yang dikembangkan peneliti adalah peserta didik kelas XI di SMA. Karakteristik peserta didik di kelas XI SMA adalah sebagai seorang remaja memiliki potensi untuk memiliki berbagai masalah pada diri mereka, salah satunya adalah melakukan prokrastinasi akademik. Hal itu dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2013), yaitu prokrastinasi peserta didik di SMA Muhammadiyah Yogyakarta sebesar 66.7% dari seluruh sampel yang diteliti.

3. Hasil Uji Coba Peserta Didik

Berdasarkan uji coba kepada peserta didik sebanyak 12 responden didapatkan hasil sebagai berikut :

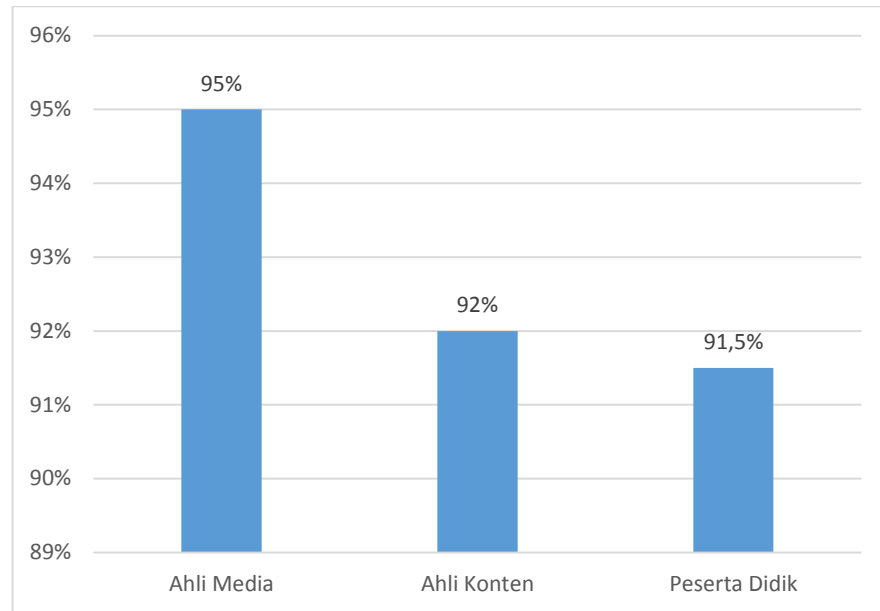
Tabel 4.3 Hasil uji coba peserta didik

Aspek	Item	Σ Skor	Persentase	Rerata	Kriteria
Minat	1	44	91%	91.5%	Sangat Baik
	2	45	93%		
	3	43	89%		
	4	43	89%		
	5	45	93%		
	6	44	91%		
	7	44	91%		
	8	46	95%		

Berdasarkan hasil analisis penilaian dari calon pengguna media yang dikembangkan, yaitu 12 peserta didik kelas 11 di SMA N 45

Jakarta, secara keseluruhan mencapai 91.5% yang berarti termasuk ke dalam katagori sangat baik.

Jadi, berdasarkan hasil evaluasi formatif dari ahli media, ahli konten dan peserta didik dapat digambarkan melalui grafik sebagai berikut:



Grafik 4.5 Persentase Hasil Validasi

Berdasarkan data hasil evaluasi formatif dari validator yang terdiri dari ahli media dengan aspek pilhan gambar, *opening*, *latar belakang*, animasi, *font*, durasi, musik latar, serta transisi mencapai pada angka 95% yang dapat diartikan sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan kontras yang baik, pergerakan animasi dan suara sesuai serta pemilihan musik latar yang sesuai. Penilaian ahli konten yang berkaitan dengan tema, isi dan kesimpulan mencapai pada angka 92% yang dapat diartikan juga sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan materi

yang disampaikan dalam video ini sudah menyeluruh dan bisa memicu peserta didik untuk berpikir kreatif dan melakukan eksplorasi dirinya mengenai regulasi diri dalam belajar. Penilaian peserta didik yang berkaitan dengan minat, yaitu semangat dalam belajar, peningkatan minat belajar, konsentrasi dalam belajar, serta keingintahuan lebih dalam mengenai materi mencapai angka 91.5% yang berarti sangat baik.

Hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, serta peserta didik berada pada kategori sangat baik. Artinya *VideoScribe* yang dikembangkan peneliti sangat layak dijadikan media pendukung kegiatan layanan bimbingan klasikal di sekolah untuk memberikan informasi dan pemahaman mengenai regulasi diri dalam belajar kepada peserta didik, khususnya di kelas XI SMA. Media *VideoScribe* yang dikembangkan peneliti bisa membantu mempermudah peran guru BK serta mempermudah peserta didik untuk bisa memahami materi mengenai regulasi diri dalam belajar sebagai suatu informasi yang penting mereka pahami.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang masih harus diperbaiki agar dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan secara utuh oleh peserta didik. Beberapa keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Penilaian media dalam penelitian pengembangan *VideoScribe* ini masih berada pada lingkup yang terbatas serta hanya sampai pada tahap pengembangan, tanpa melalui tahap implementasi dan evaluasi yang lebih luas, sehingga hasil pada penelitian ini tidak dapat digeneralisir dalam jumlah populasi yang lebih besar.
2. Penelitian ini dilakukan dari lebih dari satu semester tahun pelajaran di sekolah, sehingga target pengguna sebagai kelas XI di SMA N 45 sudah berada di kelas XII saat penelitian ini selesai dilakukan.
3. Tujuan pemberian layanan klasikal yang dikembangkan pada penelitian ini hanya memenuhi ranah kognitif dan belum mampu menyentuh ranah afektif bahkan psikomotorik. Hal itu karena pengembangan media *VideoScribe* ini hanya berfokus pada pemberian pemahaman kepada peserta didik. Dibutuhkan kajian lebih dalam dan waktu yang lebih lama untuk bisa menyentuh ranah afektif dan psikomotorik.
4. Uji coba *pilot* tidak dilakukan dalam penelitian ini karena adanya keterbatasan waktu dalam penelitian yang dilakukan, sehingga belum bisa melihat ketercapaian tujuan penelitian yang dikembangkan.